



## METAS DE COMPRESION

- Desarrolla comprensión al elaborar materiales educativos para sus pares trabajados con diversos software (software educativo)
- Plantea y propone ideas y/o proyecto de síntesis haciendo uso de software comercial

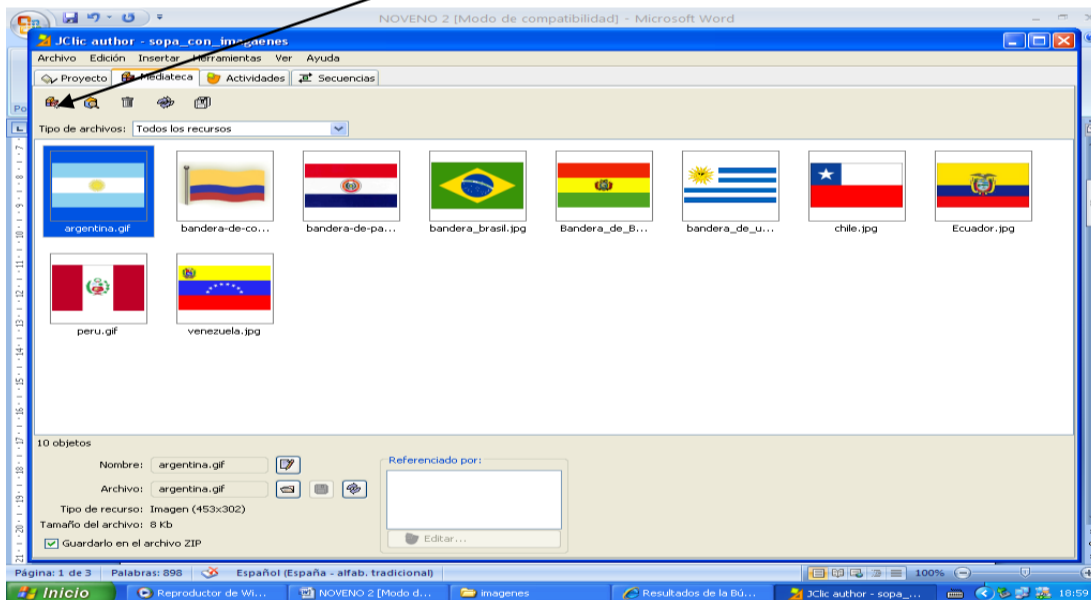
### **Actividad: Creación de una sopa de letras con contenido asociado**

El objetivo de este ejercicio es crear una sopa de letras con contenido asociado al panel B, de manera que al ir encontrando las palabras escondidas vayan apareciendo imágenes.

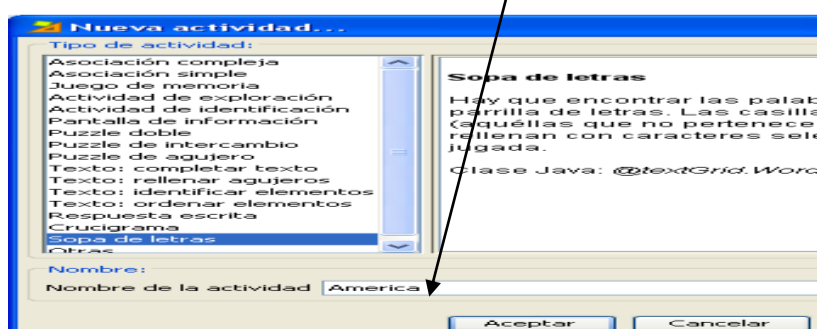
**Nota: Debemos descargar las imágenes primero y guardarlas en nuestra carpeta, para nuestro ejercicio descargar las banderas de los países de América del sur.**

1. Para hacer esta práctica necesitarás los archivos con las banderas de los países de América del sur y guardarlas en su carpeta (el nombre de la imagen debe corresponder al nombre del país).
2. Pon en marcha JClic autor y crea un nuevo proyecto con el nombre de sopa con imágenes

3. Ve a la pestaña **Mediateca** y con el botón  añade los recursos de cada una de las **banderas de los países de América del sur** que son las imágenes que utilizarás como contenido asociado.



4. Desde la pestaña **Actividades** añade una nueva actividad al proyecto, del tipo **Sopa de letras**, y pon como nombre **América**

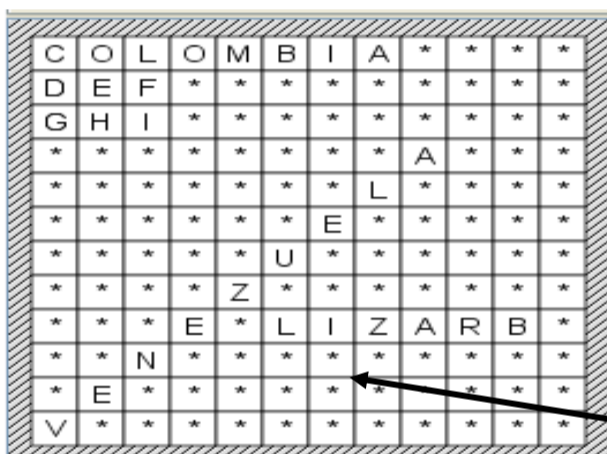




5. Haz clic en la pestaña del **Panel A** y modifica las dimensiones de la parrilla a fin de que tenga 15 columnas y 15 filas.



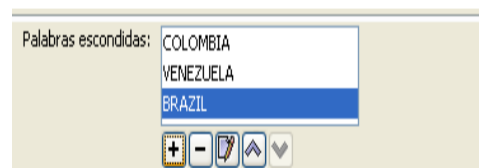
6. Coloca las palabras en la parrilla del panel A, en este caso el nombre de LOS PAISES DE AMERICA DEL SUR.



El resto de las casillas tienen que quedar con un asterisco. El desplazamiento de una casilla a otra puede hacerse con el ratón o con las flechas del teclado, y si tienes que sustituir una letra que ya has escrito en una casilla por un asterisco puedes hacerlo situando el cursor encima de los caracteres incorrectos y apretando la tecla *Espacio*, *Suprimir* o bien el *asterisco*.

**Una posible combinación sería ésta:**

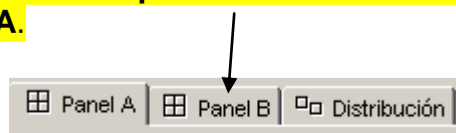
El paso siguiente es ir a la casilla de palabras escondidas para introducir el listado de las palabras que se tienen que encontrar para resolver la sopa. Para hacerlo haz clic en el botón y en el cuadro de diálogo vas escribiendo las palabras.



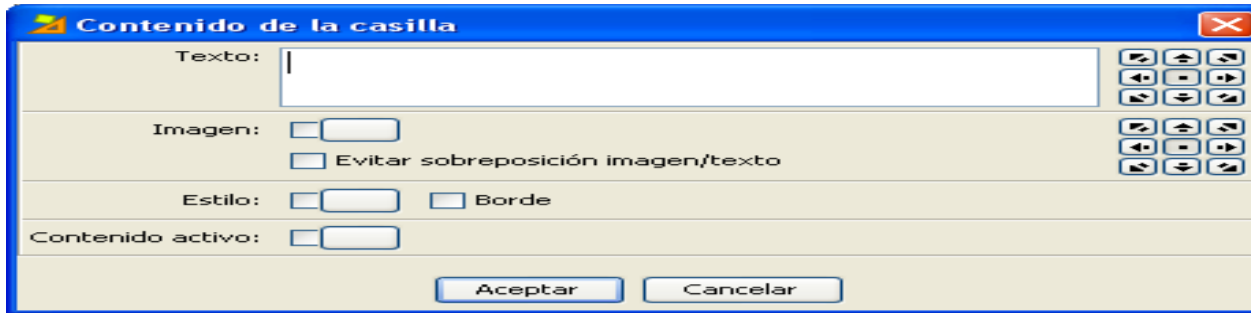
7. Se tienen que introducir una por una. Aunque las introduzcas con minúsculas en el listado aparecen siempre con mayúsculas, ya que las palabras de las sopas de letras siempre se muestran en mayúsculas. Si las quieres borrar, modificar u ordenar puedes utilizar los botones de la casilla de **Palabras escondidas** que se activan al seleccionar una de las palabras.


La sopa de letras ya estaría acabada si quisieras hacer una simple, sin contenido asociado. En esta práctica, sin embargo, harás que, a medida que se van descubriendo los nombres de las estaciones, vayan apareciendo unas imágenes que las representen. Para hacerlo utilizarás el panel B.

8. Al marcar la casilla **Utilizar el panel B** se muestran dos nuevas pestañas al lado de la pestaña **Panel A**.



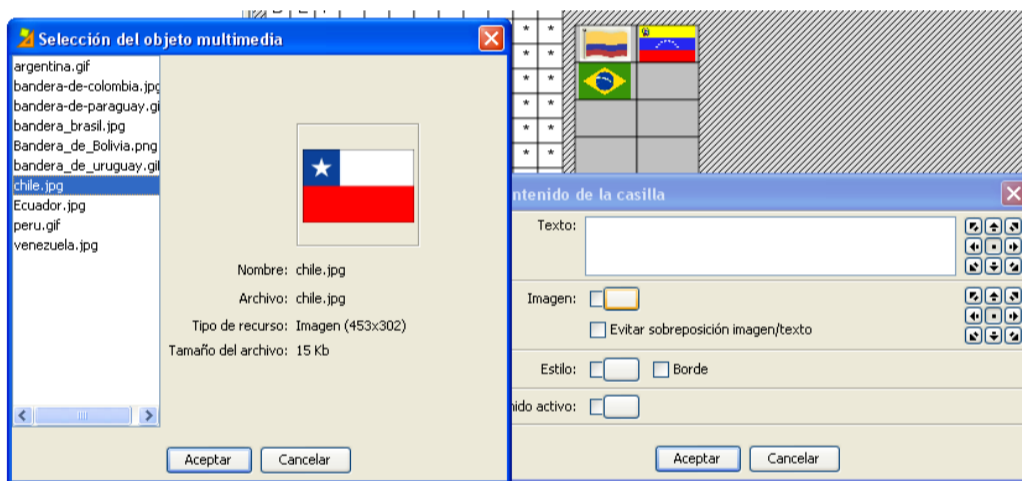
9. Pulsa en la pestaña **Panel B** e indica que la parrilla tenga 5 filas y 2 columnas.



10. Pulsa sobre la primera casilla y sobre la ventana de **Contenido de casilla**.  
 11. Como en este ejercicio el contenido asociado está formado por archivos PNG, es decir imágenes, pulsa sobre el cuadro de imagen  y escoge la imagen que quieres que aparezca: **LOS PAISES DE AMERICA DEL SUR**

El orden de las imágenes se tiene que hacer corresponder con el de las palabras escondidas. Las banderas deben quedar ubicadas en el panel B y las palabras en el panel A, pero en el mismo orden

Orden de los archivos PNG en el panel B



12. En la pestaña **Distribución** comprueba cómo quedan las diferentes posiciones de los paneles en la pantalla. Puedes dejar lo que hay por defecto (panel A en la izquierda y panel B a la derecha).



Desmarca la opción **borde** tanto en el panel A como en el B, de esta manera no se verán las líneas de las casillas.



**TENEMOS ALGO ASI**

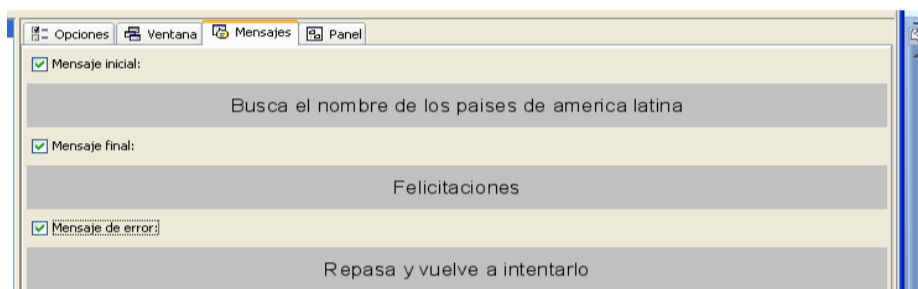


13. Desde la pestaña **Opciones** y en el apartado **Contadores**, sitúate en la casilla que indica el tiempo máximo para resolver la actividad, que ahora tiene el valor 0, lo cual quiere decir que no hay límite de tiempo. Introduce el valor 30, bien con los botones +/-, bien escribiendo directamente el número con el teclado. De esta manera limita a **30 segundos** el tiempo para resolver la actividad.

Tiempo máximo: - 30 +  Cuenta atrás

Marca también la casilla **Cuenta atrás**, que hará que el contador de tiempo empiece con el número 30 y vaya contando hasta el 0.

14. Escribe un mensaje inicial, uno final y uno de error, que es el que aparece en el caso de que no se resuelva la actividad antes de 30 segundos, desde la pestaña **Mensajes**.



15. Acaba de dar formato a los mensajes escogiendo el color de la letra y el del fondo, el tipo de letra y el tamaño, y cambia el color de las ventanas a fin de que, una vez resuelta la actividad, sea similar a la de la imagen siguiente:
16. Comprueba el funcionamiento de la actividad. Comprueba también qué pasa si no se resuelve la actividad en el tiempo establecido.
17. Cierra la ventana de pruebas y guarda el proyecto. (GURDE UNA COPIA EN SU CARPETA)



Realice una sopa de letras para cada uno de los siguientes temas. (Mínimo 10 elementos)

1. Escritores colombianos
2. Software (programas)
3. Partes del computador
4. Electrodomésticos